

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa untuk membantu individu ke arah kemandirian dalam arti bisa bertanggung jawab secara pribadi maupun sosial. Proses pendidikan memerlukan waktu yang panjang bertahun-tahun bahkan berpuluh-puluh tahun, sehingga diperlukan pengorbanan dan kesabaran. Proses pendidikan atau pembinaan sumber daya manusia orientasinya tidak lepas dari menciptakan generasi yang mandiri yang meliputi aspek jasmani, aspek rohani dan aspek sosial. Menciptakan peserta didik secara khusus mengarah kepada keberhasilan yang lebih baik itu tidak mudah diraih begitu saja, banyak masalah yang saling berhubungan salah satunya diungkapkan Cholik dan Lutan (1996/1997:1) yaitu :

Salah satu masalah utama pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya ialah terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani.

Dari penjelasan-penjelasan di atas, faktor tersebut merupakan sebagian dari penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Tetapi untuk mencapai hasil belajar yang baik bukan ditentukan oleh jumlah siswa dan sarana prasarana yang ada, tetapi ditentukan juga oleh perencanaan dan kreativitas guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Walau sehebat apapun seorang guru di lapangan akan tetap menemui hambatan, hanya sejauh mana penggalian usaha-usaha yang dilakukannya bisa mengantarkan kepada kemudahan siswa dalam belajarnya, sehingga bisa menghindari kerugian untuk siswa dalam menjalani kehidupannya yang lebih baik. Salah satu kesulitan guru sesuai dengan pernyataan Metzler (2000:220) yaitu : *“One of the major dilemmas facing all teachers is how*

*to engage all students in the learning process at the same time, without allowing one or a few students to dominate the class-room interaction and learning opportunities.*” Salah satu kesulitan besar yang dihadapi semua guru adalah bagaimana melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran pada saat yang sama, tanpa membiarkan satu atau beberapa siswa untuk mendominasi interaksi dan kesempatan belajar di ruang kelas atau lapangan. Timbulnya kesulitan guru pendidikan jasmani di lapangan sangat beralasan dengan banyaknya materi penjas yang harus disampaikan seperti dijelaskan Suherman (2009: 5) yaitu “ Bahan kajian yang terdiri dari tujuh bahan kajian (aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas ujudiri/senam, aktivitas ritmik, aktivitas air/aquatic, aktivitas luarkelas, dan kesehatan).” Sedangkan dalam Permendikbud No. 57 (2014 : 234-235) Tentang Kurikulum 2013 untuk SD/MI, ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan jadi 6 materi pembelajaran yaitu “Pola gerak dasar, Aktivitas permainan dan olahraga, Aktivitas kebugaran, aktivitas senam dan gerak ritmik, Aktivitas air, dan Kesehatan.” Semua materi tersebut pada dasarnya harus disampaikan kepada peserta didik, hanya masalah yang sangat urgen yang menjadi bahan pemikiran adalah dalam penyampaian pembelajaran aktivitas air/aquatic dan tidak setiap sekolah dekat dengan fasilitas kolam renang. Aktivitas air yang lebih populer dikatakan renang adalah suatu aktivitas yang dilakukan di air, apakah di air tawar maupun laut, hanya kebiasaan untuk aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan di kolam renang. Para ahli memberikan pengertian renang, salah satunya adalah Badruzaman (2007:13) yaitu “Renang adalah suatu aktivitas manusia (binatang) yang dilakukan di air baik air kolam, sungai, danau maupun laut dengan berupaya untuk mengangkat tubuhnya untuk mengapung agar dapat bernapas dan bergerak baik maju maupun mundur”.

Pembelajaran ini sangat penting dan harus disampaikan kepada peserta didik karena muatan kurikulum, alasan lainnya negara kita negara maritim, hampir 1/3 adalah perairan, sehingga peserta didik harus menguasai dasar-dasar pembelajaran aktivitas air/aquatic untuk menjaga keselamatan diri atau orang lain ketika

berenang, walaupun dengan keterbatasan yang dimiliki, apakah yang berkaitan dengan sarana dan prasarana yang jauh dari sekolah maupun kemampuan siswa.

Hasil belajar aktivitas air/aquatic untuk kelas 3 sekolah dasar sesuai dengan kompetensi dasar yaitu : 10.1 Mempraktikkan gerak dasar meluncur, menggerakkan tungkai, menggerakkan lengan dan nilai kebersihan. Dari rangkaian materi tersebut secara bertahap harus disampaikan mulai dari yang termudah sampai yang lebih kompleks, sehingga perubahan perilaku akan terjadi apakah secara kognitif, afektif maupun psikomotor bisa tercapai. Secara kognitif, yaitu yang berkaitan dengan pembelajaran intelektual. Ranah afektif, pembelajaran yang berkaitan dengan aspek sikap seperti percaya diri, ketekunan, dan disiplin sedangkan aspek psikomotorik, pembelajaran yang berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. (Bloom dalam Sudjana, 2009: 22-23).

Beberapa hal yang menjadi permasalahan penulis di lapangan yang perlu diangkat dalam penelitian ini munculnya hasil belajar siswa yang kurang memuaskan pada materi pembelajaran meluncur, hal ini berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas 3 pada tanggal 25 Maret 2015 khusus dalam pembelajaran renang/aquatik, anak-anak kelihatan kurang berpartisipasi, kurang minat, kurang usaha dan keberanian dalam beraktivitas seperti dalam menjaga keseimbangan tubuh pada saat tubuh sedang terapung dan bergerak maju, sehingga berpengaruh terhadap hasil pembelajaran secara keseluruhan, materi ini merupakan masalah yang cukup dominan untuk penguasaan keterampilan selanjutnya seperti penguasaan keterampilan menggerakkan tungkai, dan menggerakkan lengan.

Dari jumlah siswa 25 orang, diketahui para siswa yang mempunyai hasil pembelajaran dikategorikan baik hanya berjumlah  $\pm 54\%$ . Beberapa indikator observasi yang menjadi fokus perhatian untuk menilai kemampuan meluncur dijelaskan Suyatna dan Suherman (2001:75) yaitu mulai dari :“Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Gerak Lanjut.”Dengan perolehan hasil belajar siswa yang masih jauh dari yang diharapkan, maka usaha-usaha guru sebagai praktisi di lapangan harus terus ditingkatkan dengan penuh kesadaran

dan kesabaran untuk berkorban memperjuangkan prestasi peserta didiknya. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar seperti dijelaskan Djamarah (2003) bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Clark (dalam Sabri 2005) mendukung hal tersebut dengan menyatakan bahwa 70% hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/23246/3/>

Dalam konsep pembelajaran pendidikan jasmani dikatakan berhasil apabila siswa menguasai keterampilan hingga 60-70 %, hal ini sesuai dengan pernyataan Lutan (2001:28) yaitu : “Untuk Siswa SD, penguasaan keterampilan hingga 60-70% saja itu sudah baik.” Dari konsep di atas bahwa 70% hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan. Bahwa untuk membangkitkan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik, penulis sebagai praktisi di lapangan mencari solusi permasalahan melalui penerapan permainan karena penerapan aktivitas permainan sangat cocok diterapkan pada siswa sekolah dasar, hal tersebut sesuai penjelasan Saputra (2001:4) yaitu “Siswa sekolah dasar memiliki kekhasan dalam bersikap yang diungkapkannya melalui bermain.” Karakteristik inilah yang harus diangkat untuk menjembatani antara keinginan guru dan siswa karena aktivitas permainan merupakan aktivitas pendorong peningkatan kemampuan siswa.

Materi permainan di air untuk diadaptasikan dalam peningkatan kemampuan siswa dalam meluncur adalah permainan menggunakan alat bantu dan tidak, menggunakan alat bantu seperti menggunakan pelampung biasanya yang digunakan dalam pembelajaran renang dan bola plastik, sedangkan tanpa alat menggunakan bantuan teman dan pemanfaatan pinggir kolam sebagai tempat pegangan tangan untuk menjaga keseimbangan tubuh.

Materi permainan dijadikan media untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam materi berenang (menyelam) sesuai penjelasan Sukintaka (1992:11) yaitu “Kalau anak bermain atau diberi permainan dalam rangka pelajaran penjas, maka anak akan melakukan permainan itu dengan senang, pada umumnya anak merasa

lebih senang melakukan permainan, dari pada melakukan cabang olahraga yang lain”.

Ketertarikan penulis dalam pemanfaatan penggunaan permainan air sebagai bagian dalam poses perbaikan pembelajaran dijelaskan dari Suyatna dan Adang (2001:63) yaitu :

Sebagaimana esensi tujuan permainan adalah untuk mendapatkan kegembiraan, kesenangan, kepuasan, dan kebebasan. Jika perasaan senang terhadap air ini sudah melekat pada dirinya, maka akan timbul minat dan motivasi untuk mempelajari keterampilan renang.

Menciptakan kegembiraan atau kesenangan dalam proses pembelajaran merupakan investasi yang sangat berharga karena kegembiraan adalah motivator yang paling penting untuk keterlibatan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, hal ini dijelaskan Wankel&Kreisel (1985), Scanlan et.al (1993), dalam Unierzyski, P and Crespo, M (2007:2) yaitu : *‘Having fun is the most important motivator for children’s involvement in sport.’*

## **B. Identifikasi Masalah**

Peneliti melihat di sekolah SDN 3 Cibogo Kecamatan Lembang, khususnya peserta didik kelas 3 ketika melakukan aktivitas di air didominasi oleh siswa yang kesulitan meluncur seperti anak-anak kelihatan kurang berpartisipasi, percaya diri, dan kurang keberanian dalam beraktivitas seperti siswa tidak mau membuka mata, tidak memalingkan muka, dan tidak berhenti sebelum ada tanda berhenti, serta berpengaruh terhadap hasil pembelajaran secara keseluruhan sehingga perlu adanya usaha untuk meningkatkan hasil belajarnya khususnya pembelajaran meluncur.

### **C. Perumusan Masalah**

Untuk membatasi ruang lingkup penelitian, maka disusun rumusan pertanyaan penelitian sebagai berikut :Sampai sejauh mana permainan air dapat meningkatkan hasil belajar meluncur pada siswa SDN 3 Cibogo kecamatan Lembang ?

### **D. Tujuan Penelitian**

Dari uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :Untuk mengetahui sampai sejauh mana permainan air dapat meningkatkan hasil belajar meluncur pada siswa SDN 3 Cibogo kecamatan Lembang. Hasil belajar yang menjadi fokus penelitian adalah penampilan gerakan meluncur dengan gerak dasar menendang posisi telungkup.

### **E. Manfaat Penelitian**

Penulismenduga bahwa masalah di atas perlu untuk diteliti terutama ditinjau dari segi kegunaannya yang akan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa. Maka manfaat penelitian yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

#### **1. Kegunaan teoritis :**

- a. Penelitian ini diharapkan berguna bagi penulis untuk mengetahui manfaat berbagai aktivitas permainan di air
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam proses pembelajaran untuk peningkatan kemampuan siswa dalam pembelajaran aquatik.
- c. Memperbaiki mutu pembelajaran di sekolah dalam jangka pendek.

#### **2. Kegunaan praktis**

- a. Penelitian dapat digunakan sebagai masukan bagi para guru penjas dalam menyusun rencana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran aquatik.
- b. Sebagai bahan bacaan bagi pembaca yang menyelidiki hal-hal yang ada relevansi dengan masalah penelitian ini.

- c. Penggunaan pendekatan PTK dapat dipakai sebagai alternatif pendekatan dalam pembelajaran aquatik.
- d. Inovasi pembelajaran dari bawah.
- e. Meningkatkan profesionalitas, rasa percaya diri sehingga memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya yang berkaitan dengan inovasi kurikulum.
- f. Sumbangan bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan jasmani pada tingkat sekolah dasar bahwa masalah peningkatan hasil pembelajaran penting dikembangkan untuk menciptakan generasi penerus yang berkualitas sehingga secara kompetitif bisa bersaing dalam tataran global.

## **F. Struktur Organisasi Skripsi**

### **Bab I. Pendahuluan**

- a) Latar belakang masalah
- b) Identifikasi masalah
- c) Rumusan masalah
- d) Tujuan penelitian
- e) Manfaat penelitian
- f) Struktur organisasi skripsi

### **Bab II. Kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis tindakan**

### **Bab III. Metodologi penelitian**

- a) Metode penelitian
- b) Subjek penelitian
- c) Waktu dan tempat penelitian
- d) Prosedur penelitian
- e) Desain penelitian
- f) Instrumen penelitian dan pengumpulan data
- g) Teknik pengolahan dan analisis data

### **Bab IV. Pemaparan data dan hasil penelitian**

### **Bab V. Kesimpulan dan saran**